

Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Dian Islamiah¹⁾, Nurrahmah¹⁾, Muh. Rijalul Akbar^{1),*}, Hairunisa¹⁾

¹STKIP Taman Siswa Bima

*muhrijalulakbar@gmail.com

Artikel Info	Abstrak
Tanggal Publikasi	
2022-06-30	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan siswa dalam memilih kata, mengembangkan kalimat, dan menggunakan ejaan dalam mengarang masih sangat kurang. Hal ini ditunjukkan dengan ketercapaian KKM dari 26 siswa yang bisa mencapai KKM hanya 22% dalam menulis karangan berupa narasi, sedangkan yang belum mencapai KKM 78%. Salah satu penyebabnya adalah guru belum menggunakan media pembelajaran sehingga siswa kurang semangat dalam belajar dan terlihat pasif karena pembelajaran terlihat monoton. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Untuk memperbaiki pembelajaran menulis narasi di kelas, digunakan media gambar berseri sebagai upaya merangsang siswa aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media gambar berseri serta menguji keefektifannya dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa. Jenis penelitian ini adalah metode <i>Research and Development</i> (R&D), dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian ini adalah: 1) Pengembangan media pembelajaran gambar berseri menghasilkan bagian cover, pendahuluan dan petunjuk penggunaan media, data individu, contoh gambar berseri, gambar berseri, lembar jawaban, dan profil penulis, dengan ukuran kertas A5 dan 8 halaman 2) Hasil analisis angket respon siswa menunjukkan skor rata-rata 88% sehingga media pembelajaran gambar berseri yang dikembangkan mendapat respon positif dan dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar siswa kelas IV SD.
Kata Kunci	
Media Gambar Keterampilan Menulis Narasi	

1. PENDAHULUAN

1.1. Bagian Pendahuluan

Bahasa adalah alat komunikasi. Menurut (Noermanzah, 2019, hlm. 308) bahasa sebagai alat komunikasi bermakna bahwa bahasa merupakan deretan bunyi yang bersistem, berbentuk lambang, bersifat arbitrer, bermakna, konfensional, unik, universal, produktif, bervariasi, dinamis, manusiawi, dan alat interaksi sosial yang mengantikan individual dalam menyatakan sesuatu atau berekspresi kepada lawan tutur dalam suatu kelompok sosial sebagai alat untuk berkomunikasi dan identitas penuturnya.

Hal ini berarti bahwa setiap bahasa mempunyai aturan tertentu untuk mengatur penyusunan bunyi bahasa kepada pemakai bahasa untuk menggunakan aturan bahasa dengan baik agar tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan bahasa ucapan, merangkai kata, dan menggunakan susunan kalimat yang benar. Selain itu, setiap bahasa juga mempunyai aturan dalam pemakaian bahasa yang berhubungan erat dengan fungsi bahasa sebagai alat komunikasi.

Kemampuan berbahasa Indonesia dibagi menjadi empat bagian yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Menulis sebagai proses melambangkan bunyi-bunyi ujaran berdasarkan aturan-aturan tertentu. Artinya, segala ide, pikiran, dan gagasan yang ada pada penulis disampaikan dengan

cara menggunakan lambang-lambang bahasa yang terpola. Melalui lambang-lambang tersebutlah pembaca dapat memahami apa yang dikomunikasikan penulis (Rosidah dkk., 2021, hlm. 70-71).

Menurut urutan tingkatan kemampuan menulis, dalam panduan K13 untuk siswa dengan tingkatan kelas IV, V, dan VI mereka sudah dikatakan kelas tinggi dan dalam keterampilan menulis mereka termasuk dalam kemampuan menulis lanjutan. Penguasaan keterampilan menulis di sekolah sangat penting. Bagaimanapun juga, melalui keterampilan menulis siswa dapat melatih diri sendiri untuk mengolah pikirannya dan dituangkan ke dalam bentuk tulisan. Menulis bukan hanya sekedar pengetahuan, tetapi juga merupakan suatu keterampilan yang harus dipelajari dengan penggunaan berbagai strategi, metode, dan media pembelajaran yang tepat, sehingga keterampilan menulis di sekolah hasilnya optimal. dikarenakan menulis merupakan keterampilan yang bersifat produktif, yakni menghasilkan karya yang merupakan buah pemikiran, sehingga sangat baik jika dapat dikembangkan kepada siswa.

Namun, kenyataan yang sering dijumpai, masih banyak siswa yang belum mampu menguasai kemampuan tersebut. Hal ini menandakan siswa masih belum produktif, dan tidak kritis pada saat berpikir serta cenderung menjauhi hal-hal yang membuat mereka merasa bosan. Hal tersebut juga peneliti jumpai pada saat melakukan observasi awal di SDN 13 Kolo Kota Bima.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada hari Senin tanggal 31 Mei 2021 terhadap guru kelas IV SDN 13 Kolo Kota Bima, dapat diketahui bahwa hasil menulis karangan siswa belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Dari 22 jumlah siswa di kelas, 78% atau 17 siswa belum mencapai batas kriteria ketuntasan maksimum (KKM), sedangkan untuk KKM yang harus dicapai siswa adalah 65. Hal ini bukanlah hal yang wajar terjadi, mengingat kejadian tersebut masih jauh dari harapan pemerintah dan kita semua.

Selanjutnya menurut observasi yang dilakukan peneliti pada hari Senin tanggal 26 Oktober 2020, diketahui bahwa penyebab hasil menulis siswa belum sesuai dengan apa yang diharapkan diantaranya adalah tidak adanya media yang mendukung pembelajaran yang menjadikan siswa tidak aktif dan semangat dalam belajar. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran menulis juga masih kurang variative sehingga bagi siswa itu kurang menarik. Sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide, gagasan, dan pikirannya dalam menyusun kalimat yang baik. Penggunaan media yang digunakan oleh guru hanya sebatas sumber yang ada di buku, belum dikembangkan media yang konkret sehingga menarik dan dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diupayakan untuk berkolaborasi dengan guru kelas untuk memperbaiki pembelajaran menulis narasi di kelas. Salah satunya membuat media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan menulis narasi pada siswa. Pemanfaatan media pembelajaran sekarang semakin canggih, seiring dengan kecanggihan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga manfaatnya sangat dirasakan oleh pelaksana pembelajaran, seperti dapat membantu dalam mempercepat penyampaian materi, mempermudah daya kepahaman siswa, dan lain-lain (Alti dkk., 2022, hlm. 15). Usaha lain yang dapat dilakukan yaitu dengan melakukan pengembangan media gambar berseri sebagai alternatif media pembelajaran yang digunakan.

Media gambar berseri yaitu media gambar yang menggambarkan suatu rangkaian cerita atau peristiwa secara urut berdasarkan topik yang terdapat pada gambar. Dengan demikian penggunaan media gambar berseri merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dengan menggabungkan fakta, ide atau gagasan secara jelas yang berasal dari gambar tersebut. Melalui media gambar berseri siswa dapat dengan mudah menuangkan ide atau gagasan dengan kata-kata sesuai dengan urutan gambar. Hal ini dapat membantu siswa dalam merangkai kata-kata dengan baik yang bisa menghasilkan sebuah karangan yang utuh. Media gambar berseri dipilih sebagai solusi terbaik untuk mengatasi permasalahan tersebut. Hal ini dikarenakan sarana prasarana yang dimiliki sekolah masih belum

memadai, seperti tidak adanya LCD proyektor. Selain itu media gambar berseri mempunyai peranan penting untuk memperjelas maksud jalan cerita sehingga diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami maksud gambar tersebut berdasarkan urutan cerita yang terdapat pada gambar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti perlu melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN 13 Kolo Kota Bima”.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, bagaimana kelayakan media gambar berseri dalam meningkatkan kemampuan menulis narasi pada siswa kelas IV mata pelajaran bahasa Indonesia SDN 13 Kolo Kota Bima? Pertanyaan penelitian itu bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran serta menguji keefektifan media pembelajaran gambar berseri dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV mata pelajaran bahasa Indonesia SDN 13 Kolo Kota Bima.

1.2. Kajian Teori

1.2.1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah semua sarana yang membantu seorang pengajar dalam menyampaikan materi. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti ‘tengah, perantara, atau pengantar’. Menurut Gerlach dan Ely secara garis besar media adalah semua hal yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Arsyad, 2015, hlm. 3).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna (Amaliyah dkk., 2022, hlm. 194).

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yaitu penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, dan juga merubah peran guru kea rah yang lebih positif dan produktif (Nurfadhillah dkk., 2021, hlm. 295).

Media pembelajaran dapat diartikan secara umum dan khusus. Pengertian secara umum menggambarkan bahwa media adalah semua hal yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi. Adapun secara khusus, media diartikan sebagai alat untuk menyusun kembali informasi dengan menggunakan alat (Akbar dkk., 2021, hlm. 48).

Memilih media hendaknya tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan didasarkan atas kriteria tertentu. Kesalahan pada saat pemilihan, baik pemilihan jenis media maupun pemilihan topik yang dimediakan, akan membawa akibat panjang yang tidak kita inginkan di kemudian hari. Banyak pertanyaan yang harus kita jawab sebelum kita menentukan pilihan media tertentu. Secara umum, kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran diuraikan sebagai berikut: 1) Tujuan Penggunaan; 2) Sasaran pengguna media; 3) Karakteristik media; 4) Waktu/biaya; 5) Ketersediaan

1.2.2. Gambar Berseri

Gambar berseri adalah salah satu komponen dari media gambar yang digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi pelajaran dan juga bisa untuk membantu mempercepat pemahaman maupun pengertian siswa sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Dengan kondisi keterbatasan yang ada mengingat kemampuan serta sifat -sifat khas dari media pembelajaran yang ada saat ini.

Media gambar berseri merupakan suatu media visual yang berisi yakni urutan gambar, antara gambar satu dengan yang lain saling berhubungan dan menyatakan suatu peristiwa. Media ini digunakan untuk merangsang daya pikir siswa agar mampu menuangkan ide, gagasan dalam bentuk menulis karangan, kerumitan bahan yang akan disampaikan dapat diatasi dengan bantuan media (Hasan, 2022, hlm. 112).

Gambar berseri adalah gambar-gambar yang membentuk sebuah rangkaian cerita. Media gambar berseri adalah sejumlah gambar dimana antara satu gambar dengan gambar lainnya saling berkaitan dan membentuk sebuah alur cerita tertentu (Zurriyati dkk., 2020). Gambar berseri adalah rangkaian gambar yang terdiri atas dua gambar atau lebih yang merupakan satu kesatuan cerita. Pada dasarnya gambar berseri adalah suatu kesatuan yang terdiri atas gambar dan berseri (Pangestu, 2019, hlm. 47).

Berdasarkan beberapa pernyataan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media gambar berseri ialah media visual yang terdiri dari rangkaian gambar yang berurutan dan berhubungan yang membentuk satu kesatuan cerita.

1.2.3. Menulis

Menurut (Adisaputra dkk., 2019, hlm. 223) menulis adalah suatu kegiatan memproduksi hasil olah pikir. Lebih lanjut, menulis adalah proses yang membutuhkan kreativitas dan daya imajinasi tinggi dalam menuangkan sebuah ide atau gagasan dari bentuk lisan menjadi sebuah tulisan. Lebih lanjut, menurut Nunan dalam (Mujahidah dkk., 2019, hlm. 1) menulis adalah proses kognitif kompleks yang mengharuskan penulis untuk melakukan kontrol sejumlah variabel secara bersamaan baik di tingkat kalimat dan di luar tingkat kalimat. Konten, format, struktur kalimat, kosa kata, tanda baca, pengejaan, pembentukan huruf adalah variabel yang harus dikontrol oleh penulis di tingkat kalimat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu kegiatan atau proses kognitif kompleks yang membutuhkan daya imajinasi yang mengharuskan penulis mengontrol sejumlah variabel sintaksis secara bersamaan.

Menulis merupakan keterampilan tingkat tinggi dalam kemampuan berbahasa, ada beberapa jenis menulis salah satunya ialah menulis lanjutan. Menulis lanjutan dikhawasukan untuk diberlakukan pada kelas atas yaitu kelas IV, V, VI SD. Menulis lanjutan adalah proses melatih anak untuk menyampaikan pikiran dan perasaan serta pengalamannya secara tertulis dalam kalimat-kalimat sederhana, namun sesuai dengan pola atau kaidah yang benar.

1.2.4. Karangan

Karangan adalah hasil mengarang; cerita; buah pena (Moeljadi dkk., 2022). Karangan adalah suatu karya tulis hasil yang mengungkapkan gagasan atau ide yang dituangkan dalam bentuk tulisan dan disampaikan kepada pembaca untuk dipahami dan merasakan apa yang dialami oleh penulis Sayuti dalam (Inggiyani & Pebrianti, 2021, hlm. 3).

Karangan adalah hasil mengarang yang berisi ide atau gagasan dengan tujuan untuk menyampaikan informasi secara dalam bentuk tulisan pada pembaca.

Keraf dalam (Gusar & Irene, 2019, hlm. 207) mengatakan bahwa narasi adalah suatu bentuk wacana yang sasaran utamanya adalah tindakan-tindakan yang dijalini dan dirangkaikan menjadi sebuah peristiwa yang terjadi dalam suatu kesatuan waktu. Menurut (Sabilla dkk., 2022, hlm. 160) teks narasi adalah suatu teks yang menyajikan rangkaian cerita yang disusun sesuai dengan urutan waktu.

Menurut Keraf narasi dapat berupa fakta atau fiksi. Narasi yang bersifat fakta disebut narasi ekspositoris, sedangkan narasi yang berisi fiksi disebut narasi sugestif. Disebut narasi ekspositoris karena sasaran yang ingin dicapai adalah ketepatan informasi mengenai suatu peristiwa yang dideskripsikan. Narasi sugestif merupakan suatu rangkaian peristiwa yang disajikan sekian macam sehingga merangsang daya imajinasi para pembaca (Sipayong, 2021, hlm. 18).

Menurut Keraf dalam (Manalu & Situmorang, 2021, hlm. 152) sebuah struktur dapat dilihat dari berbagai segi penglihatan. Sesuatu dikatakan mempunyai struktur apabila terdiri dari bagian-bagian yang secara fungsional berhubungan satu-sama lain. Demikian pula dengan narasi, struktur narasi dapat dilihat dari komponen-komponen yang membentuknya seperti alur, perbuatan, penokohan, latar, dan sudut pandang.

Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar meliputi empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut wajib diajarkan di sekolah dasar dari kelas 1 sampai dengan kelas 6. Pada jenjang sekolah dasar, menulis karangan narasi diajarkan dikelas tinggi yaitu kelas IV, V, dan VI. Pembelajaran ini salah satunya dikelas IV pada semester ganjil pada Kurikulum 2013. Hal ini terdapat dalam Kompetensi Dasar (KD) yakni mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman, dan pantun anak, dengan Kompetensi Dasar (KD) adalah menyusun karangan tentang berbagai topik sederhana dengan memperhatikan penggunaan ejaan (huruf besar, tanda titik, tanda koma, dan lainnya).

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan sering dikenal dengan istilah *research and development* (R&D) ataupun dengan istilah *research based development*. Borg and Gall, mengartikan *research and development* (R&D) adalah “*Educational research is a process used to develop and validate educational product*”. Atau dapat diartikan bahwa penelitian pengembangan pendidikan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Merujuk pada jenis penelitian ini, model pengembangan yang menjadi acuan yaitu model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini dikembangkan oleh Reiser dan Molenda. Model ADDIE terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkaitan, yakni *analysis* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (uji coba/penerapan), *evaluation* (perbaikan). Alasan peneliti memilih menggunakan model pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada prosedur kerjanya yang sistematik. Hal ini dapat dilihat pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah melalui proses perbaikan atau revisi sehingga dapat diperoleh produk media pembelajaran yang efektif.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 13 Kolo Kota Bima yang berjumlah 277 siswa. Adapun sampel penelitian ini adalah kelas IV sebanyak 22 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Berikutnya, dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah media gambar berseri sebagai sumber belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 13 Kolo Kota Bima. Sementara itu, variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang diperoleh setelah penggunaan media pembelajaran gambar berseri, yakni peningkatan kemampuan menulis narasi pada siswa. Selanjutnya, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes, angket, wawancara, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data menggunakan analisis data deskriptif dan kuantitatif.

Pada dasarnya bagian ini menjelaskan bagaimana penelitian itu dilakukan. Materi pokok bagian ini adalah: (1) rancangan penelitian; (2) populasi dan sampel (sasaran penelitian); (3) teknik pengumpulan data dan pengembangan instrumen; (4) dan teknik analisis data.

Untuk penelitian kualitatif seperti penelitian tindakan kelas, etnografi, fenomenologi, studi kasus, dan lain-lain, perlu ditambahkan kehadiran peneliti, subyek penelitian, informan yang ikut membantu beserta cara-cara menggali data-data penelitian, lokasi dan lama penelitian serta uraian mengenai pengecekan keabsahan hasil penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar berbasis media pembelajaran gambar berseri yang digunakan untuk siswa kelas IV (empat) SD. Media pembelajaran disusun berdasarkan kurikulum 2013 dan sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Sedangkan isi media pembelajaran bahan ajar disusun sesuai dengan kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), serta sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa khususnya pada bagian gambar yang digunakan dalam media pembelajaran menggunakan gambar karakter yang dibuat menggunakan aplikasi *Comic Page Creator*.

Proses pembuatan karakter dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Comic Page Creator* setelah itu karakter di edit dengan aplikasi *Picsart* dan menggunakan kertas berukuran A5 satu halaman full. Media gambar berseri dicetak dalam ukuran A5 dengan menggunakan jenis huruf Arial Rounded MT Bold dan Arial Black. Media pembelajaran gambar berseri dibuat dalam beberapa tahap mulai dari membuat karakter dengan menggunakan aplikasi *Comic Page Creator* setelah itu di edit menggunakan *picsart* kemudian didesain di *Microsoft Word* mulai dari pembuatan pola gambar, dan pewarnaan.

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji aspek tampilan dan warna bahan ajar berbasis media pembelajaran gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa. Adapun validator yang menjadi ahli media bernama ibu Hairunisa, M.Pd. Tahap I dilakukan pada tanggal 14 September 2021. Hasil data validasi media pada tahap I dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor		Percentase (%)	Tingkat Validitas	Keterangan
		ΣR	N			
1	Aspek Tampilan	53	60	86,6%	Sangat Baik	Sangat Layak, tidak perlu direvisi
2	Aspek Warna	20	20	100%	Sangat Baik	Sangat Layak, tidak perlu direvisi
	Percentase Keseluruhan	55	73	80	91%	Sangat Layak, tidak perlu direvisi

Pada validasi terdapat masukan dan saran dari validator ahli media. Adapun saran dan masukan dari ahli media yaitu perbaiki pada desain sampul dan warna yang digunakan.

Setelah validasi, ahli media menyatakan bahwa produk pengembangan bahan ajar berbasis media gambar berseri layak digunakan di SD. Selain itu hasil validasipun menunjukkan bahwa produk sangat baik dengan persentase nilai keseluruhan sebesar 90%, maka tergolong kategori sangat layak digunakan. Terlihat pada tabel 4.9 terjadi peningkatan yang cukup baik dimana validasi dengan persentase 91%.

Skor persentase validasi media lebih $\geq 80\%$ dan $\geq 61\%$, maka bahan ajar berbasis media gambar berseri yang dikembangkan dikategorikan sangat baik atau sangat layak dan tidak perlu revisi. Maka dari segi tampilan dan warna media gambar berseri sangat baik.

Validasi ahli respon guru bertujuan untuk menguji aspek lembar instrumen respon guru pada bahan ajar berbasis media gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa. Adapun validator yang menjadi ahli respon guru bernama Ibu Hairunisa, M.Pd. dilakukan pada tanggal 25 September 2021 tidak ada yang direvisi. Hasil data validasi respon guru, dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Skor		Percentase (%)	Tingkat Validitas	Keterangan
		ΣR	N			
1	Pernyataan	54	60	90%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
	Percentase Keseluruhan	46	50	90%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi

Validasi lembar respon siswa dilakukan untuk menilai kejelasan, ketetapan isi, relevansi, dan ketetapan bahasa yang digunakan bahan ajar berbasis media gambar berseri yang dikembangkan.

Validasi lembar respon siswa dilaksanakan melalui dua tahap. Adapun hasil yang diperoleh dari validasi lembar respon siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Validasi Angket Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Skor		Percentase (%)	Tingkat Validitas	Keterangan
		ΣR	N			
1	Kejelasan	13	15	87%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2	Ketetapan Isi	9	10	90%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
3	Relevansi	10	10	100%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
4	Ketepatan Bahasa	12	15	80%	Baik	layak, tidak perlu revisi
Percentase Keseluruhan		44	50	88%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi

Dari validasi ini terdapat masukan dan saran dari validator ahli respon siswa. Adapun saran dan masukan dari ahli respon siswa yaitu perbaiki pada tata bahasanya. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh validator terhadap lembar respon siswa diperoleh persentase 88%. Skor persentase validasi lebih dari $80\% \leq P < 100\%$ maka lembar respon siswa dikategorikan baik sekali dan tidak perlu revisi sehingga dapat digunakan untuk meminta respon siswa terhadap bahan ajar berbasis media gambar berseri yang dikembangkan sangat layak dan tidak perlu direvisi.

Bahan ajar berbasis media gambar berseri ini dikembangkan sebagai salah satu solusi dari berbagai masalah terkait dengan kemampuan menulis narasi siswa. Media gambar berseri yang dikembangkan yaitu tentang meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa pada tema 2 “Selalu Berhemat Energi” subtema 1 “Sumber Energi”. Proses pengembangan media gambar berseri ini menggunakan model Borg dan Gall yang melewati sepuluh tahap pengembangan dimulai dari tahap penggalian potensi dan masalah. Pada tahap ini, untuk menemukan potensi dan masalah penulis melakukan studi pendahuluan berupa observasi dan wawancara di SD yang menjadi tujuan penelitian. Potensi yaitu sesuatu yang bila di dayagunakan akan memiliki nilai tambah, sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang terjadi dengan apa yang diharapkan. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui secara langsung proses pembelajaran pada peserta didik kelas IV dan untuk mengetahui potensi kemampuan menulis yang dimiliki oleh siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang ada di kelas. Setelah itu dilakukan pengumpulan informasi, data atau informasi yang diperoleh dari penelitian pengembangan bahan ajar media gambar berseri untuk kelas IV SD berasal dari proses pengumpulan data. Proses pengumpulan data pada penelitian ini diperoleh dengan melakukan analisis kebutuhan melalui observasi pada sekolah sasaran mengenai proses pembelajaran. Dari Informasi yang dikumpulkan maka peneliti mendesain produk yang dapat meminimalisir atau memecahkan masalah dalam kegiatan belajar mengajar. Proses penyusunan desain media gambar berseri mengadopsi materi yang ada dalam buku pelajaran kelas IV dan sesuai dengan tahapan belajar siswa sehingga memudahkan siswa dalam belajar dan memahaminya.

Selanjutnya adalah tahap validasi desain, tahap ini merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk sudah layak digunakan atau tidak. Validasi desain dilakukan oleh ahli media, beberapa pakar atau ahli dan praktisi yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelebihan dan kelemahan dari produk yang dikembangkan.

Suatu bahan ajar dapat dikatakan sangat layak apabila skor persentase $\geq 80\%$ dan $\geq 61\%$. Validasi tahap I mendapatkan persentase nilai sebesar 91%. Dari aspek tampilan dan warna media gambar berseri sangat layak digunakan tanpa revisi.

Setelah dilakukan validasi desain maka dilakukan revisi desain apabila terdapat dari penilaian ahli diketahui kelebihan dan kelemahan desain produk tersebut, selanjutnya dianalisis dan disimpulkan untuk kemudian digunakan oleh penulis untuk merevisi produk bahan ajar media gambar

berseri yang sesuai dengan apa yang disarankan dengan para ahli, sehingga menghasilkan produk bahan ajar media gambar berseri yang benar-benar layak. Setelah itu dilakukan uji coba produk, peneliti meminta masukan dan pendapat dari siswa dalam rangka menyempurnakan produk bahan ajar media gambar berseri. Dalam uji coba produk dilakukan pada siswa kelas IV A di SDN 13 Kolo, selama proses uji coba produk guru mengisi lembar observasi terkait penggunaan bahan ajar pembelajaran. Selain itu siswa disuruh mengisi angket respon terhadap bahan ajar media gambar berseri.

Setelah uji coba produk dilakukan selanjutnya yaitu melakukan perbaikan pada produk yang masih kurang seperti perbaikan pada pemilihan warna dan gambar. Hasil revisi produk yang sudah dilakukan dalam uji coba produk kemudian produk akan dilakukan uji coba pemakaian di lapangan untuk melihat efektivitas produk yang dibuat. Pada uji coba pemakaian melibatkan seluruh siswa kelas IV A dengan jumlah siswa sebanyak 26 orang, 11 perempuan dan 15 laki-laki. Setelah itu lalu dilakukan revisi produk tahap akhir, revisi produk dilakukan apabila hasil dari lembar observasi dan angket banyak kekurangan dan kelemahannya. Setelah uji coba produk berhasil, jika ada revisi yang kurang penting maka selanjutnya produk yang berupa bahan ajar media gambar berseri tersebut diterapkan di kelas empat untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan dari produk yang dikembangkan. Setelah semua perbaikan selesai, selanjutnya dilakukan ke tahapan berikutnya yakni produk masal.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa media gambar berseri dapat meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa, karena media gambar berseri yang dikembangkan berbeda dengan media gambar berseri yang digunakan siswa sebelumnya. Analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa, hasil validasi dari validator ahli media 91%, dan hasil respon guru 90% dan respon siswa 88%, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media gambar berseri yang dikembangkan “sangat layak”.

Daftar Pustaka

- Adisaputra, A., Lubis, F., & Hutagalung, T. (2019). Pembinaan Kemampuan Menulis Dongeng Bagi Guru TK Aisyiyah 01 Kota Medan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 25(4), 223-226. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v25i4.15119>
- Akbar, Muh. R., Mulyadi, M., & Shandi, S. A. (2021). Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 46-56.
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, Muh. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Herman, H., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaiddah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*. PT Global Eksekutif Teknologi.
- Amaliyah, A., Faujiah, A. N., Habsah, D., Shuaibah, E., & Zahra, Z. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Matematika Siswa. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(3), 191-195.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran* (18 ed.). Rajawali Press.
- Gusar, M. R. S., & Irene, L. (2019). Peningkatan Kemampuan Siswa Menulis Karangan Narasi Berbasis Acara Televisi “Jika Aku Menjadi” Trans TV. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(3), 205-2011. <https://doi.org/10.51212/jdp.v12i3.1300>
- Hasan, H. (2022). Peran Media Gambar Berseri terhadap Kemampuan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(2), 111-117.
- Inggiyani, F., & Pebrianti, N. A. (2021). Analisis Kesulitan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(1), 1-22. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.175>

- Manalu, T., & Situmorang, E. (2021). Keefektifan Metode Sugesti Imajinasi Berbantuan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Menulis Narasi Sugestif pada Siswa Kelas VII SMP St.Maria Parmonangan Tahun Ajaran 2020/2021. *JURNAL LITTERA: Fakultas Sastra Darma Agung*, 1(2), 149–164.
- Moeljadi, D., Sugianto, D., Hendrick, J. S., & Hartono, K. (2022). *KBBI: Kamus Besar Bahasa Indonesia (0.5.0)* [Andorid]. Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan.
- Mujahidah, R., Yundayani, A., & Susilawati, S. (2019). Meningkatkan Ketrampilan Menulis Siswa menggunakan Edmodo sebagai Platform Blended Learning. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 1–8. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2019/article/view/308>
- Noermanzah, N. (2019). Bahasa sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, dan Kepribadian. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 309–319. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/article/view/11151>
- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Maharani, S. C. (2021). *Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah*. 3(2), 289–298. <https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2.1353>
- Pangestu, R. (2019). Meningkatkan Minat Membaca dengan Menggunakan Media Gambar Berseri pada Siswa Kelas II SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 43–53.
- Rosidah, C. T., Akbar, Muh. R., Pratiwi, D. A., Ningsih, A. G., Owon, R. A. S., Amelia, D. J., Houtman, H., Rukiyah, S., & Puspita, Y. (2021). *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SD/MI Kelas Tinggi* (1 ed.). CV Media Sains Indonesia.
- Sabilla, S., Khairani, L. P., & Syaputra, E. (2022). Menganalisis Kemampuan Gemar Membaca Teks Narasi Siswa Di Man 2 Deli Serdang. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 159–164. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2484>
- Sipayong, R. (2021). *Hubungan Pemahaman Membaca dengan Kemampuan Menulis Paragraf Narasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Tani 095234 Tahun Ajaran 2020/2021* [Skripsi]. <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/1341/>
- Zurriyati, Z., Hayati, F., & Simatupang, Y. J. (2020). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Gambar Berseri pada Anak Kelompok A TK Bungong Nanggroe Kecamatan Padang Tiji Kab. Pidie. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1). <https://www.jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/60>